

Happy(?) New Programming

SESSION #13
JANUARY 11, JPUB

실습 또 실습

- h0메뉴 처리: 로그인 1, 암호 변경 2, 종료 q
- 각각 해당 메시지 출력
- 3가지 이외의 입력은 처리하지 않는다.
- 문자열 안에 들어가는 이스케이프 문자(열)
- \n, \v, \t, \a, \b

실습 또 실습

- h1 메뉴 처리: 로그인 1, 암호 변경 2, 종료 q
- 입력이 q나 Q일 때 처리
- lower(), upper() capitalize(), title()

실습 또 실습

- h_2 메뉴 처리: 로그인 1, 암호 변경 2, 종료 q
- 1, 2, q(Q) 이외의 입력 처리 ➡ 입력 다시 요구
- h_3 메뉴 처리: 로그인 1, 암호 변경 2, 종료 q
- 군더더기 덜어내고 깔끔하게

실습 또 실습

- h4메뉴 처리: 로그인 1, 암호 변경 2, 종료 q
- 입력 오류 횟수 제한: 5회
- 5회 오류 시 종료
- +=, -=, etc.

실습 또 실습

- a0리스트 처리: 가위바위보 게임
- 리스트로 가위바위보 정의하기: `gbb = []`
- 리스트의 각 요소 출력하기: `gbb[0]`, etc.
- 리스트의 길이 출력하기: `len(gbb)`

실습 또 실습

- a1 리스트 처리: 가위바위보 게임
- 한글 처리 ➡ UI 개선
- for 루프를 적용하여 리스트 출력하기

실습 또 실습

- a2리스트 처리: 가위바위보 게임
- 사용자의 선택 출력하기
- 리스트의 인덱스 활용하기

실습 또 실습

- a3리스트 처리: 가위바위보 게임
- 사용자의 선택 가리기
- `getpass` 모듈의 `getpass()`
하는 일은 `input()`과 같다. 문자열을 리턴한다.

실습 또 실습

- a4리스트 처리: 가위바위보 게임
- 컴퓨터의 임의 선택 후 출력
- random 모듈의 randint(from,to)

과제 또 과제

- 과제 16: 가위바위보 게임
 - 한 번 게임 진행 후 종료하기
 - 항상 컴퓨터가 이기기
 - 사용자의 선택 가리기
 - 1월 17일 화요일까지, 소스 코드만 제출

새로운 실습

- i0메뉴 처리: 1번 로그인
- 입력하는 암호 가리기
- 암호가 다르면 곧바로 종료
- `getpass.getpass("")` ➡ 문자열을 리턴한다.

새로운 실습

- i1 메뉴 처리: 2번 암호 변경
- 입력하는 암호 가리기
- 기존 암호 확인하기
- 새 암호를 두 번 입력, 서로 일치하는지 확인하기

과제 또 과제

- 과제 17: 1번 메뉴 기능 확장
- 로그인 기회를 5회까지 부여
- 5회 오류 시 강제 종료
- 1월 17일 화요일까지, 소스 코드만 제출